

Міністерство освіти і науки України



ОДЕСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ

НН Архітектурно-художній інститут
Кафедра Рисунка, живопису та архітектурної графіки

СИЛАБУС освітнього компонента – ВК фаховий Ігровий дизайн

Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	ОПП Графічний дизайн
Обсяг освітнього компонента	8 кредити ECTS (240 академічних годин)
Види аудиторних занять	лекції, практичні
Індивідуальні завдання	2 - графічні роботи
Форми підсумкового (семестрового) контролю	залік

Викладач (Викладачі):

Споденюк Сергій Іванович, ст.викладач кафедри рисунка, графіки та архітектурної графіки, buket_roz@ogasa.org.ua

В процесі вивчення освітнього компонента у здобувачів вищої освіти сформуються навички та вміння з процесом розробки комп'ютерної гри, особливостями роботи комп'ютерних програм, з створення арт-образів персонажів, з різними видами та принципами композицій у комп'ютерних програмах, принципами побудови інтер'єру та екстер'єру.

Передумови для вивчення освітнього компонента: «Теорія дизайну», «Проектування», «Філософія», «Комп'ютерна графіка», «Кольорознавство та колористика», «Інформаційні технології в дизайні».

Диференційовані програмні результати навчання:

знати:

- процес розробки комп'ютерної гри;
- особливості роботи у комп'ютерних програмах;
- процес створення арт-образів персонажів;
- різні види та принципи композицій;
- принципи побудови інтер'єру та екстер'єру;
- лінійну та повітряну перспективи.

володіти:

- навичками просторове мислення, уяву та художній смак;
- аналітичними здібностями;
- вміннями творчо працювати;
- своїм професійним рівнем.

вміти:

- генерувати ідеї;
- складати документ, який відбиває ідею проекту;
- вміти працювати на папері, створюючи ескізи персонажів та різних локацій;

- вміти працювати на ПК, створюючи арт-образи.

Тематичний план

Тема 1 Введення в геймдизайн. Створення Концепт-АРТа

Тема 2 Створення образів ігрових персонажів.

Тема 3 Розробка інтерфейсу (значки, іконки, кнопки, допоміжні елементи тощо).

Тема 4 Розробка ігрових локацій (інтер'єр).

Тема 5 Розробка ігрових локацій (екстер'єр).

Тема 6 Розробка фонів для гри.

Критерії оцінювання та засоби діагностики

Мінімальний та максимальний рівень оцінювання щодо отримання «заліку» за освітнім компонентом «Ігровий дизайн» складає від 60 балів до 100 балів.

За освітнім компонентом передбачено виконання графічної роботи.

З дисципліни передбачено виконання графічної роботи №1 за темою «Обкладинки до комп'ютерної гри» яка оформляється як альбом за практичними темами № 1-3, які потім брошуруються до альбому. Засоби виконання: комп'ютерна графіка.

З дисципліни передбачено виконання графічної роботи №2 за темою «Постер на основі ігрових локацій», яка оформляється як альбом за практичними темами № 4-6, які потім брошуруються до альбому. Засоби виконання: комп'ютерна графіка.

Семестровий контроль проводиться у формі заліку.

шляхом накопичення балів у формі презентації та захистом графічних робіт з практичних тем освітнього компонента.

Інформаційне забезпечення

Основна література

1. Проектування комп'ютерних ігор для навчання: навч. підручник / Т. А. Лугова, О. А. Блажко ; Одес. нац. політехн. ун-т. Одеса, 2018.

2. Shell, J. The Art of Game Design: A book of Lenses [Text] / J. Shell. A K Peters/CRC Press; 2 edition, 2014. 600 p.

Допоміжні джерела інформації

3. Dille, F., Platten, J. Z. The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design [Text] / F. Dille, J.Z. Platten. Lone Eagle, 2008. 272 p.

4. Kapp, K. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice [Text] / K. Kapp. Pfeiffer, 2013. 480 p.